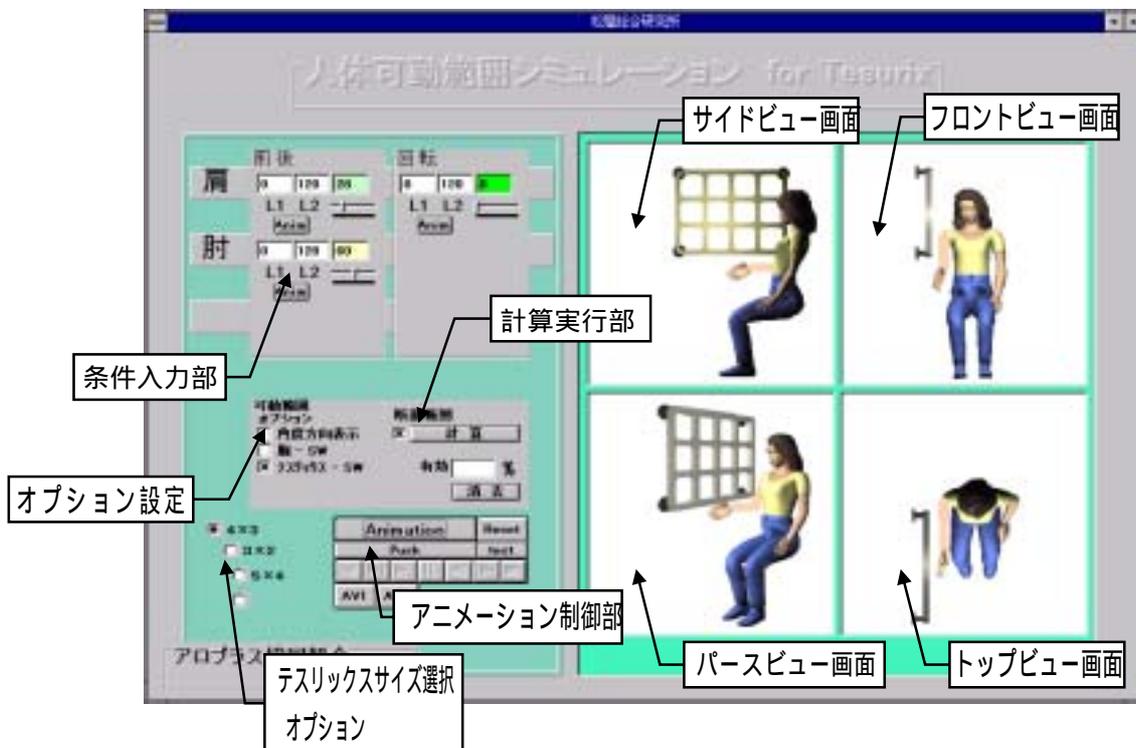


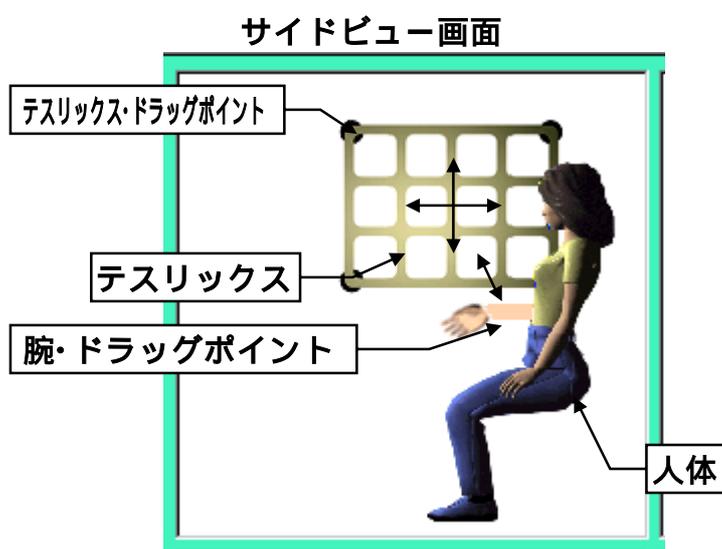
## シミュレーション画面全体図



- 条件入力部  
各部位の（肩、肘）制限数値を入力する部分。前後角度設定部、及び回転角度設定部があり、各々、下限と上限を設定する。設定した範囲内の動きを確認するためのスライダー及び、アニメーションボタンもある。
- ビュー画面  
ビュー画面は4つに別れており、サイドビュー画面、フロントビュー画面、パースビュー画面、トップビュー画面がある。主に作業を行うのは、サイドビュー画面である。手すりの位置などの設定は、サイドビュー画面とフロントビュー画面で行い、その他の画面は補助的に使われる。
- オプション設定部  
各設定を補助するためのオプションスイッチがある。
- テスリックスサイズ選択オプション  
手すりの大きさを選ぶスイッチがある。

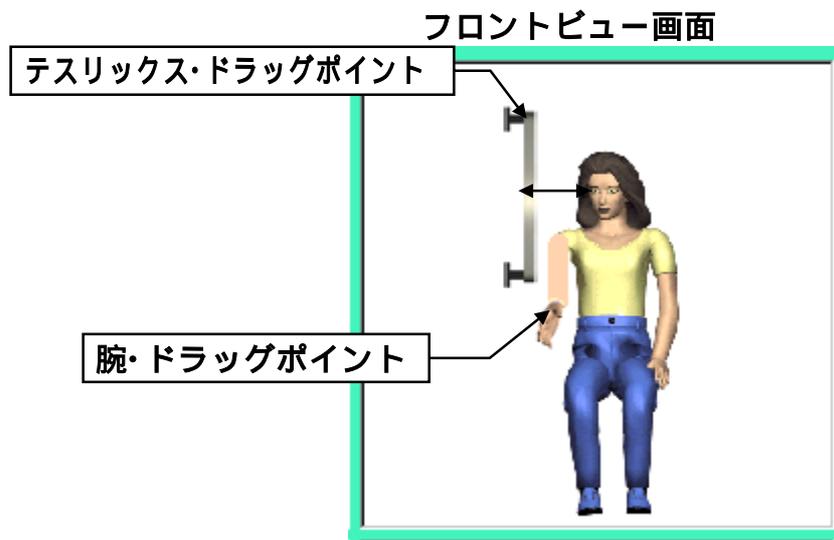
- 計算実行部  
現在の手すりの大きさと、位置、及び各部位の可動制限の範囲内で掴むことのできる、領域を計算するボタンがある。
- アニメーション制御部  
アニメーションのスタート、ストップを行うボタンがある。

## 各画面の説明



- メインとなる画面であり、主な作業はここで行う。  
手首の位置をドラッグすることにより肩及び肘の前後角度を同時に設定することができる。  
手すりの左上ポイントをドラッグすることにより手すりの上下左右位置を設定する。

計算された可動領域はこの画面上に表示される。

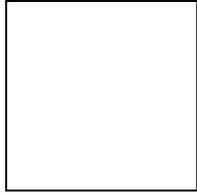


- この画面は補助的な画面であるが、肩の回転角度と手すりの奥行きはここで  
行わなければならない。  
手首の位置をドラッグすることにより肩の回転角度を設定することができる。  
手すりの左上ポイントをドラッグすることにより手すりの上下左右位置を設定する。



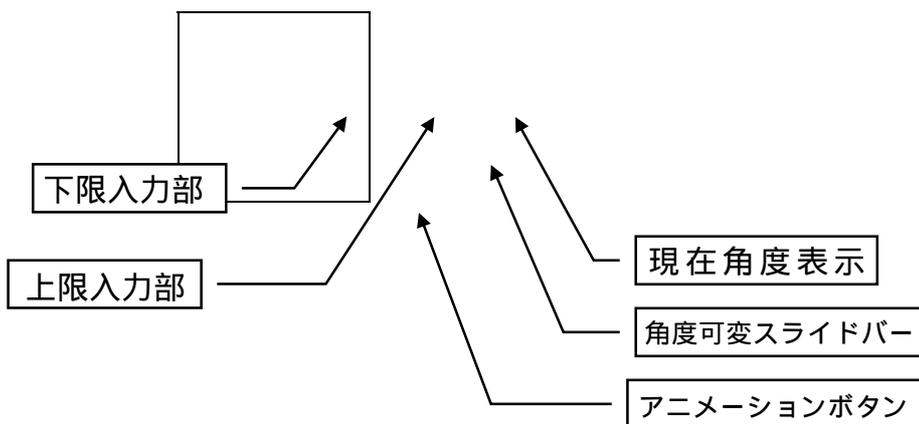
- 立体的に位置関係を把握するために補助的に使われる画面である。

## トップビュー画面



- 手すりの位置関係を把握するために補助的に使われる画面である。

## 条件入力部



- 下限入力部 ……各角度の下限数値を入力する部分。マウスでクリックした後、変更を加えるか、以前の数値を BS キーで消して、再入力する。
- 上限入力部 ……各角度の上限数値を入力する部分。マウスでクリックした後、変更を加えるか、以前の数値を BS キーで消して、再入力する。
- 現在角度表示部 ……現在の各角度を表示する部分。ここに直接角度を入力してもよいが、下にあるスライダーをドラッグすることにより数値を変化させることができる。その際対象となる部位はリアルタイムに追従して表示する。
- 角度可変スライダー ……上記の各現在角度表示部の数値を可変し、各部位の角度を変えて動かせる。尚動かせる限度は上記の下限入力部及び上限入力部に設定されている。

## オプション設定部 及び 計算実行部

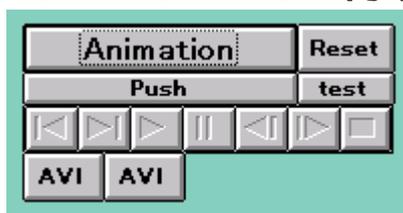


- 角度方向表示  
これをチェックしておくとも現在有効な角度の範囲とその方向が各画面にてグラフィック表示される。表示はリアルタイムで追従する。
- 腕 SW

肩及び肘の角度設定を画面上で視覚的に行う場合、これをチェックする。

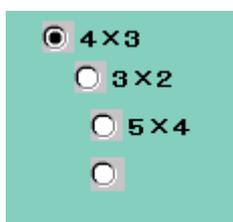
- テスリックス SW  
手すりの位置を視覚的に行う場合、これをチェックする。
- 計算ボタン  
ここをクリックすると約一分後に可動領域が計算され表示される。左にあるチェックボタンをチェックすると有効範囲内は塗りつぶされる。これは通常オンになっている。
- 有効%  
計算が終わると手すりに対する有効可動領域が%表示される。
- 消去ボタン  
現在表示している有効可動領域を画面上から消去する。

## アニメーション制御部



- Animation ボタン  
現在の設定でのアニメーションを開始する。
- Reset ボタン  
腕の位置を初期値に戻す。
- AVI ボタン  
参考アニメーションをパースビュー画面上に映像表示する。

## テスリックスサイズ設定部



- 手すりのサイズを選ぶオプションスイッチがある。